

Penerapan_Permainan_Kartu_A
rabic_Scrambled_Terhadap_Pen
guasaan_Mufradat_Siswa_Kelas
_VIII_SMP_AlFatta-
1755856282720

by Turnitin Checker

Submission date: 22-Aug-2025 02:59PM (UTC+0500)

Submission ID: 2733367348

File name: guasaan_Mufradat_Siswa_Kelas_VIII_SMP_AlFatta-1755856282720.docx (236.3K)

Word count: 3373

Character count: 22258

This investigation explores the efficacy of Arabic Scrambled Card Games in facilitating vocabulary mastery among eighth-grade students at Al-Fattah Buduran Middle School.

Penerapan Permainan Kartu Arabic Scrambled Terhadap Penguasaan Mufradat Siswa Kelas VIII SMP Al-Fattah Buduran

Muhammad Dzamir Waliyuddin¹⁾, Moch. Bahak Udin By Arifin²⁾

¹⁾Program Studi Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: bahak.udin@umsida.ac.id

Abstract. *This phenomenon is particularly prevalent in Islamic educational institutions, particularly in Islamic boarding schools, where Arabic proficiency is a mandatory requirement for students. The objective of this study is to assess the efficacy of employing Arabic Scrambled learning media in enhancing the vocabulary proficiency of eighth-grade students at Al-Fattah Buduran Junior High School. The research method employed was a quantitative experiment with a pretest-posttest design on a single group. The instrument, a multiple-choice test, underwent validation and reliability testing. The pretest and posttest results were then analyzed using a paired sample t-test. The findings of the study indicated a substantial enhancement in vocabulary mastery, with the mean score demonstrating an increase of 32.12 points (85.37%), thereby suggesting that the implementation of Arabic Scrambled media has exerted a considerable influence on the enhancement of vocabulary mastery. Consequently, it can be concluded that this card-based learning media is effective in making Arabic language learning more interactive and enjoyable.*

Keywords - Arabic Scrambled, vocabulary, interactive learning, card games, Arabic language.

Abstrak. *Banyak dijumpai pada lembaga-lembaga pendidikan islam terutama di pesantren, dimana bahasa arab menjadi sebuah keharusan yang dapat dikuasai oleh santri. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran Arabic Scrambled dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas VIII di SMP Al-Fattah Buduran. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen kuantitatif dengan desain pretest-posttest satu kelompok. Instrumen berupa tes pilihan ganda diuji validitas dan reliabilitasnya, dan hasil pretest serta posttest dianalisis menggunakan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan mufradat, dengan rata-rata skor meningkat sebesar 32,12 poin (85,37%) yang berarti penerapan media Arabic Scrambled berpengaruh nyata terhadap peningkatan penguasaan kosa kata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan kartu ini efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Arab yang lebih interaktif dan menyenangkan.*

Kata Kunci - Arabic Scrambled, mufradat, pembelajaran interaktif, permainan kartu, bahasa Arab.

I. PENDAHULUAN

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa tertua di dunia, hal tersebut menjadikan bahasa Arab menjadi salah satu bahasa dengan jumlah penutur terbanyak di dunia[1]. Bahasa Arab juga dikenal luas sebagai bahasa dengan nilai sastra dan mutu yang tinggi, sehingga menjadikan siapapun yang mempelajarinya akan menemukan banyak nuansa makna yang beragam dalam bahasa tersebut[2]. Ibnu Katsir dalam tafsirnya berkata mengenai bahasa Arab[3], "Dikarenakan bahasa Arab merupakan bahasa yang paling sempurna sistem pengucapan, penulisan, struktur kalimat, gramatikalnya dan yang lainnya menjadikan bahasa ini menjadi bahasa yang paling istimewa dari bahasa lainnya"[4]. Keragaman makna dalam bahasa Arab tercermin lewat banyaknya kosakata yang ada didalamnya. Oleh karena itu, penguasaan kosakata menjadi salah satu kunci dalam mempelajari bahasa Arab.

Penguasaan kosakata merupakan hal yang krusial dalam pembelajaran bahasa apapun. Dalam bahasa Arab kosakata disebut juga dengan mufradat[5], merupakan elemen terpenting karena dengan menguasainya seseorang dapat memahami makna dari suatu kalimat dengan tepat[6]. Terdapat lima indikator utama dalam penguasaan mufradat, yaitu; (a) pengucapan yang tepat, (b) pemahaman makna, (c) mengetahui metode derivasi sebuah kata, (d) mengetahui cara penggunaannya pada konteks linguistik yang tepat, (e) mengetahui ejaan dan penulisan yang tepat[7]. Sayangnya penguasaan mufradat pada siswa seringkali hanya diiringi dengan model pembelajaran yang

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

konvensional yang tidak menarik minat belajar[8], sehingga strategi yang tepat diperlukan dalam pembelajaran mufradat. Pembelajaran mufradat akan lebih interaktif dengan strategi pembelajaran menggunakan gambar, hal tersebut akan membuat siswa memahami makna sebuah kata secara langsung[7]. Hal tersebut sejalan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan, dunia pendidikan terutama pesantren juga berkembang ke arah modernisasi dengan mengikuti perkembangan zaman[9], yang tercermin lewat terciptanya media dan metode pembelajaran baru untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam belajar.

Menggunakan media pembelajaran yang inovatif adalah salah satu cara dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Adanya media pembelajaran juga dapat memperjelas penyampaian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta mengatasi keterbatasan indera peserta didik[10]. Saat ini dapat kita perhatikan, kegiatan belajar mengajar konvensional berujung pada keengganan peserta didik dalam belajar, bahkan bersekolah. Ditambah lagi dengan berkembangnya teknologi dan cepatnya akses informasi, peserta didik saat ini membutuhkan lebih dari sekedar membaca dan menulis dalam menyerap materi yang disampaikan. Pada akhirnya inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai mufradat[11]. Media pembelajaran yang efektif bukan hanya harus menarik, akan tetapi juga memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam menganalisis, mencoba, dan mengkomunikasikan informasi yang telah diperolehnya[12]. Salah satu diantara banyak media pembelajaran yang tersebar ialah kartu pembelajaran. Kartu pembelajaran merupakan media pembelajaran yang cukup populer di kalangan pendidik. Menurut Aulia[13] dan Hilya[14], permainan kartu menjadi alternatif yang tepat setidaknya memiliki empat kelebihan diantaranya: (a)praktis untuk digunakan,(b)dapat disimpan dan digunakan kembali,(c)dapat digunakan dalam kelompok besar maupun kecil, (d)serta tidak membutuhkan biaya yang besar dalam pengadaannya. Lewat permainan kartu ini diharapkan dapat membantu memperjelas konsep, mempercepat penguasaan kosakata, serta meningkatkan daya ingat peserta didik. Berdasarkan penjabaran diatas maka, permainan kartu dipilih sebagai salah satu metode pembelajaran yang kreatif dan efektif, sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata (maharah mufradat)[15]. Diantara banyak model permainan kartu, peneliti memilih untuk memodifikasi kartu Sekata dengan merubahnya menjadi huruf-huruf Arab agar dapat digunakan dalam pembelajaran mufradat siswa, oleh karena itu peneliti memberi nama permainan kartu ini Arabic Scrambled.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Anik Yulaikhah dan Cholifah Tur Rosidah menggunakan kartu Sekata terhadap siswa kelas 2 sekolah dasar, dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa menghasilkan nilai rata-rata 84,3. Pengaruh terbesar dalam penelitian tersebut terlihat dengan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap makna kata dalam bahasa Indonesia[16]. Erina Kusuma Anggraini menggunakan media kartu dengan model flash card dalam penelitiannya terhadap 30 siswa kelas 9 SMP, penelitian tersebut menghasilkan peningkatan jumlah siswa yang mampu menghafal mufradat sebanyak 40% yang dibuktikan dengantes lisan[17]. Selain itu, Anisa Oktavia juga menggunakan media kartu dengan model index card match dalam meningkatkan kemampuan menghafal mufradat bagi siswa kelas 7 SMP sebanyak 21 siswa, penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan sebanyak 78% serta menumbuhkan kebahagiaan dalam pembelajaran[18]. Melihat keberhasilan penelitian diatas, membuat peneliti tergerak untuk melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran yang sama dengan metode yang berbeda. Keterbatasan penelitian sebelumnya terletak pada permainan yang berbeda dengan tujuan yang sama, sehingga pada permainan selanjutnya peneliti akan menggabungkan ketiga aspek utama mufradat dalam satu permainan, sehingga meningkatkan jumlah indikator penguasaan mufradat. Nilai keterbaruan penelitian ini terdapat pada model permainan yang baru, yang merupakan adaptasi dari kartu sekata menggunakan huruf-huruf Arab serta gambar menjadi satu permainan yang baru yaitu Arabic Scrambled. Permainan ini mengutamakan pemahaman makna dan ketepatan ejaan sebagai poin utama dalam permainannya.

Arabic Scrambled memodifikasi kartu Sekata menggunakan potongan huruf-huruf Arab dan menambahkan gambar yang tepat dibelakangnya, sehingga siswa harus mencari huruf yang tepat dan menyusunnya menjadi satu kata, dan melihat apa makna dari kata tersebut lewat gambar yang ada di belakangnya. Hipotesa awal menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mufradat dalam mengetahui ejaan mufradat yang tepat, memahami makna sebuah kata, serta mengucapkan kata dengan tepat. Penelitian ini bertujuan guna melihat tingkat penguasaan mufradat siswa kelas VIII SMP Al-Fatah apakah ada pengaruh dengan indikasi hafalan dan penguasaan makna mufradat.

II. METODE

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dipilih karena dianggap dapat memandang realitas sosial tingkah laku manusia dengan bersifat obyektif dan terukur, sehingga dengan penggunaan instrumen yang valid dan pengukuran statistik yang tepat dapat memberikan gambaran

mengenai hasil penelitian yang sesuai dengan realita sesungguhnya[19]. Maka berdasarkan pengertian tersebut penelitian kuantitatif dirasa cocok dalam penelitian menggunakan media pembelajaran permainan Arabic Scrambled.

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen, hal tersebut bertujuan untuk menguji kemampuan relatif dari perlakuan yang akan diberikan. Adapun desain penelitian ini menggunakan desain pretes-postes menggunakan satu kelompok kontrol (pretest-postest one group design)[20]. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan pengaruh dari perlakuan tertentu yang telah diberikan. Pengambilan sampel dilakukan secara acak berdasarkan latar belakang yang sama yaitu siswa kelas VIII SMP Al-Fattah berjumlah 20 anak dari 328 populasi, pengambilan sampel dilakukan dari kelas VIII SMP Al-Fattah karena mereka dianggap mumpuni sebab telah mendapatkan materi yang akan digunakan dalam penelitian kali ini.

Adapun desain penelitian adalah sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Dimana:

O1 : nilai pretes (sebelum perlakuan)

O2 : nilai postes (setelah perlakuan)

x : perlakuan

Tahapan penelitian eksperimen ini melalui tiga langkah, yaitu: (1) memberikan pretes untuk mengukur kemampuan variabel terikat (penguasaan mufradat) sebelum mendapat perlakuan (permainan Arabic Scrambled); (2) Memberikan perlakuan dengan memainkan permainan Arabic Scrambled; (3) Memberikan postes untuk mengukur kemampuan variabel terikat (penguasaan mufradat) setelah mendapat perlakuan (permainan Arabic Scrambled). Dalam penelitian ini terapat dua jenis variabel yang menjadi objek utama penelitian[21], yaitu: (1) Independen variabel (variabel X), merupakan variabel yang mempengaruhi variabel yang lain. Dalam penelitian ini adalah kartu Arabic Scrambled; (2) Dependen variabel (variabel Y), merupakan variabel yang menjadi akibat variabel bebas. Dalam penelitian ini adalah penguasaan kosakata bahasa Arab.

Dalam melakukan pengumpulan data peneliti melakukan pre-test menggunakan tes tulis yang berisi 40 soal pilihan ganda dengan skor masing-masing soal adalah 2,5 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah atau tidak terisi. Dalam analisis data peneliti mendeskripsikan hasil tes dengan kategori banyak sampel, skor tertinggi, skor terendah, skor ideal, rentang skor, skor rata-rata, dan standar deviasi, hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai pengaruh media Arabic Scrambled terhadap penguasaan mufradat siswa. Setelah data terkumpul peneliti melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, selain itu dilakukan juga uji *paired sample t-test* uji ini dilakukan untuk melihat pengaruh yang terdapat setelah sampel mendapat perlakuan, dengan rumus berikut :

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{\frac{SD}{\sqrt{n}}}$$

Ingat :

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

t = nilai t hitung

\bar{D} = rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD = standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n = jumlah sample.

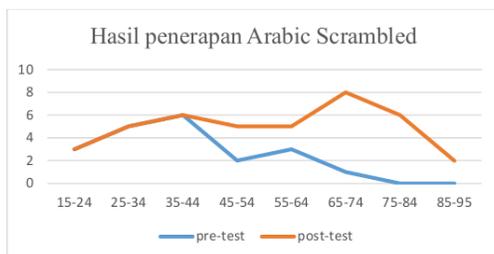
Gambar 1

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PENERAPAN PERMAINAN KARTU ARABIC SCRAMBLED PADA SISWA KELAS VIII SMP AL-FATTAH BUDURAN

Penelitian dilakukan dengan melakukan penerapan kartu Arabic Scrambled kepada satu kelompok kontrol pada siswa kelas VIII pada jenjang SMP yang berjumlah 20 siswa. Dimulai dengan doa dan dilanjutkan dengan

pengisian soal pre-test, pada pengerjaan soal pre-test terlihat banyak siswa kesulitan dikarenakan tidak familiar dengan gambar-gambar yang dicantumkan pada soal tersebut sehingga banyak diantara siswa salah memahami gambar yang dimaksud. Adapun setelah dilakukannya penerapan siswa terlihat siswa dapat memahami dan menghafal kosakata sesuai dengan gambar yang diberikan. Hal tersebut juga tercermin lewat nilai post-test yang dilakukan setelah penerapan, nampak adanya peningkatan yang signifikan terhadap penguasaan mufradat siswa yang kami cantumkan dalam tabel berikut:



TABEL 1

Tabel di atas menunjukkan distribusi frekuensi skor post-test yang terbagi dalam lima interval nilai, yaitu dari 45 hingga 95. Dari total 20 responden, nilai post-test mereka tersebar secara cukup merata, meskipun terdapat konsentrasi nilai yang dominan pada rentang tertentu. Distribusi ini memberikan gambaran awal mengenai kecenderungan hasil belajar setelah perlakuan atau intervensi tertentu dalam penelitian. Interval skor 65–74 merupakan rentang yang paling banyak diisi oleh peserta, yaitu sebanyak 7 orang (35%), diikuti oleh rentang 75–84 dengan 6 orang (30%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden memperoleh nilai cukup hingga baik setelah mengikuti proses pembelajaran atau perlakuan. Sementara itu, hanya sedikit peserta yang berada di interval rendah (45–54) dan tinggi (85–95), masing-masing sebanyak 3 orang (15%) dan 2 orang (10%). Ini menandakan bahwa hasil post-test cenderung terdistribusi di tengah, dengan penyebaran yang tidak terlalu ekstrem. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa hasil post-test cenderung berada pada level menengah ke atas, yang mengindikasikan adanya peningkatan atau pencapaian yang baik dari sebagian besar peserta. Meskipun masih ada beberapa peserta dengan skor rendah dengan proporsi yang relatif kecil.

Dalam tabel perbandingan hasil pre-test dan post-test dalam penerapan metode Arabic Scrambled. Terlihat bahwa skor post-test mengalami peningkatan di semua rentang nilai jika dibandingkan dengan pre-test. Misalnya, pada rentang skor 65–74, jumlah siswa yang mencapai rentang ini meningkat signifikan dari hanya sekitar 1 siswa pada pre-test menjadi 8 siswa pada post-test. Hal ini menandakan bahwa setelah penerapan metode pembelajaran Arabic Scrambled, performa siswa dalam mengerjakan soal meningkat secara nyata. Distribusi skor pre-test cenderung menumpuk di rentang bawah seperti 35–44 dan 45–54, yang menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang masih rendah. Sebaliknya, pada post-test, puncak distribusi bergeser ke rentang nilai yang lebih tinggi (65–84), menandakan adanya peningkatan hasil belajar. Rentang terendah (15–24) dan tertinggi (85–95) pun menunjukkan adanya pergerakan jumlah siswa, yang berarti metode ini tidak hanya meningkatkan nilai rata-rata, tetapi juga mendorong sebagian siswa mencapai level yang lebih tinggi.

B. EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU ARABIC SCRAMBLED TERHADAP PENGUASAAN MUFRADAT SISWA KELAS VIII SMP AL-FATTAH BUDURAN

Setelah data dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data, data diuji prasyarat analisis dengan uji validitas. Dalam uji validitas menggunakan aplikasi SPSS, peneliti menguji setiap butir soal dengan uji korelasi Pearson pada program SPSS yang mengkorelasikan skor item data dengan skor total item. Pengujian signifikasinya menggunakan kriteria dari r table dengan tingkat signifikansi 0,05 dan two tailed (dua sisi), sehingga didapati terdapat 4 item dari 40 item yang terbukti valid. Uji reliabilitas juga dilakukan sebagai bagian dari uji prasyarat. Rumus Crochbach's Alpha digunakan untuk menguji keseluruhan item berjumlah 40 item, dan diperoleh angka 0,952 yang menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Hal tersebut mengindikasikan bahwa instrumen dapat dipercaya dan tetap dapat digunakan.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, hasil data pre-test dan post-test diuji normalitasnya menggunakan metode Liliefors dengan tujuan melihat apakah data terdistribusi secara normal. Hasilnya nilai Sig. didapati lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Hal tersebut penting untuk diketahui mengingat normalitas ada adalah syarat utama dalam penggunaan teknik statistik parametrik seperti uji t.

Setelah didapati skor pre-test dan post-test kemudian dilakukan uji statistik parametrik yaitu uji t (*paired sample t-test*) menggunakan aplikasi SPSS, dan didapati hasil sebagai berikut :

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 sebelum penerapan & setelah penerapan	20	.669	.001

Gambar 2

Gambar diatas adalah korelasi antara skor sebelum dan sesudah penerapan. Dengan jumlah sampel 20, nilai korelasi yang diperoleh adalah 0.669, yang menunjukkan hubungan yang cukup kuat dan positif antara kedua kondisi tersebut. Nilai signifikansi 0.001 menunjukkan bahwa korelasi tersebut juga signifikan secara statistik. Artinya, meskipun ada perbedaan nilai signifikan, pola hubungan antara sebelum dan sesudah tetap konsisten. Berdasarkan tabel di atas, artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penerapan perlakuan, dengan skor rata-rata yang lebih baik setelah penerapan.

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
Pair 1 sebelum penerapan - setelah penerapan	-32.12500	10.49044	2.34573	Lower -37.03468 Upper -27.21532	-13.695	19	<.001

Gambar 3

Adapun nilai rata-rata perbedaan antara sebelum dan sesudah penerapan adalah -32.125, yang berarti rata-rata skor setelah penerapan meningkat sebesar 32.125 poin. Nilai t sebesar -13.695 dengan derajat kebebasan (df) 19 dan nilai signifikansi $p < 0.001$ menunjukkan bahwa perbedaan ini sangat signifikan, sehingga perlakuan yang diterapkan memiliki pengaruh yang nyata terhadap hasil.

Berdasarkan seluruh rangkaian uji statistik yang dilakukan baik uji validitas, reliabilitas, maupun *paired sample t test*, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kartu Arabic Scrambled terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan mufradat siswa kelas VIII SMP Al-Fattah Buduran. Instrumen soal yang digunakan terbukti valid dan cukup reliabel, serta hasil belajar siswa meningkat secara signifikan setelah diberikan perlakuan. Temuan ini mendukung penggunaan metode pembelajaran yang kreatif, partisipatif, dan menyenangkan sebagai strategi dalam meningkatkan kompetensi berbahasa Arab siswa, khususnya dalam hal penguasaan kosakata.

IV. SIMPULAN

Penerapan permainan kartu Arabic Scrambled dalam pembelajaran bahasa Arab menunjukkan dampak nyata terhadap peningkatan penguasaan mufradat atau kosakata siswa kelas VIII di SMP Al-Fattah Buduran. Data yang diperoleh dari penelitian memberikan gambaran kuantitatif bahwa metode tersebut berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tercermin dari rata-rata nilai pretest siswa yang semula berada pada angka 37,63, meningkat menjadi 69,75 pada posttest. Peningkatan sebesar 32,12 poin atau setara dengan 85,37% ini bukan hanya menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga membuktikan bahwa pendekatan kreatif dan inovatif melalui permainan seperti Arabic Scrambled mampu menjawab tantangan rendahnya penguasaan kosakata bahasa Arab pada siswa sekolah menengah pertama. Kenaikan skor yang konsisten hampir di seluruh peserta penelitian menunjukkan bahwa metode permainan ini tidak hanya cocok untuk siswa dengan tingkat akademik tinggi, tetapi juga memberikan manfaat nyata bagi siswa dengan kemampuan dasar yang lebih rendah. Siswa yang sebelumnya hanya mampu menjawab 30–40% soal dengan benar, setelah diberikan perlakuan melalui permainan Arabic Scrambled, menunjukkan peningkatan yang signifikan, bahkan ada yang mampu mencapai skor 70–85% pada posttest. Dari sisi perkembangan keterampilan bahasa, penguasaan mufradat merupakan fondasi

29
penting yang mendasari kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak dalam bahasa Arab. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan kartu Arabic Scrambled mampu meningkatkan penguasaan mufradat siswa secara signifikan, baik dari sisi kuantitatif (nilai) maupun kualitatif (pemahaman dan sikap). Pembelajaran bahasa Arab yang sebelumnya dianggap sulit dan monoton, berubah menjadi menyenangkan dan menantang, menjadikan media permainan ini sebagai sarana efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

4
Segala pujian dan rasa syukur yang amat mendalam kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, dan hidayahnya kami dapat menyelesaikan artikel berikut. Tuntasnya artikel ini bukan berarti tuntasnya proses belajar kami, akan tetapi menjadi wadah bagi kami dalam mempelajari dan mengembangkan pengetahuan kami. Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang karena kemurahan hati dan kepeduliannya terhadap ilmu, telah mewadahi kami dalam proses belajar ini. Serta kepada pondok pesantren Al-Fatah, terkhusus kepada SMP Al-Fatah kami mengucapkan terima kasih karena telah menjadi bagian dalam proses Panjang penelitian kami dan telah banyak membantu kami dalam melakukan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] H. Mubarak, "Asal Usul Bahasa Arab," *J. Ilm. Iqra'*, vol. 5, no. 1, pp. 108–123, 2018, doi: 10.30984/jii.v5i1.565.
- [2] T. Takdir, "Problematika Pembelajaran Bahasa Arab," *J. Naskhi J. Kaji. Pendidik. dan Bhs. Arab*, vol. 2, no. 1, pp. 40–58, 2020, doi: 10.47435/maskhi.v2i1.290.
- [3] A. Salida and Z. Zulpina, "Keistimewaan Bahasa Arab sebagai Bahasa Al-Quran dan Ijtihadiah," *J. Sathar*, vol. 1, no. 1, pp. 23–33, 2023, doi: 10.59548/js.v1i1.40.
- [4] Ibnu Kathir Abu Al-Fida' 'Imad Ad-Din Isma'il bin 'Umar bin Kathir Al-Qurashi Al-Busrawi, "Tafsirul Qur'anil 'Adzimi."
- [5] R. B. A. H. Osman and M. I. A. Hassan, "Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai bahasa al-Quran dan Kepentingan Menguasainya Bagi Para Mufasssirin," *Al Hikmah Int. J. Islam. Stud. Hum. Sci.*, vol. 5, no. 2, pp. 325–342, 2022, doi: 10.46722/hkmh.5.2.22n.
- [6] A. Muhammad, "Beberapa Aspek Keunikan Dan Keistimewaan Bahasa Arab Sebagai Bahasa Al-Quran," *J. Teknol. E*, vol. 42, pp. 61–75, 2005, [Online]. Available: <http://eprints.utm.my/1827>
- [7] A. bin I. Al-Fauzan, "Idloat : Li Mu'alimil Lughotil Arabiyah Lighoiri Natiqiina Bihaa," *Sustain.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- [8] M. Hasan, Milawati, Darodjat, H. Khairani, and T. Tahrir, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [9] I. Istikomah, E. F. Fahyuni, and I. Fauji, "Integration of Schools and Madrasa into Pesantren in Indonesia," vol. 125, no. Icigr 2017, pp. 141–143, 2018, doi: 10.2991/icigr-17.2018.34.
- [10] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [11] F. T. S. Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar," *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 2023.
- [12] B. H. Huscini, *Media pembelajaran efektif*. 2020.
- [13] R. Aulya, Z. Zulyusri, and R. Rahmawati, "Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista," *J. Penelit. dan Pengemb. Pendidik.*, vol. 5, no. 3, p. 421, 2021, doi: 10.23887/jppp.v5i3.34743.
- [14] H. Aulia, "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Materi Al-Mihnah Pada Siswa Kelas IV MI Insan Cendekia," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [15] I. M. Tamsil, "Analisis Metode Card Sort Dalam Pembelajaran Mufradat Berbasis Pendekatan Kognitif," *Lughawiyah J. Arab. Educ. Linguist.*, vol. 2, no. 1, pp. 46–55, 2020, doi: 10.31958/lughawiyah.v2i1.1783.
- [16] A. Yulaikah and C. T. Rosidah, "Permainan Kartu Sekata Terhadap Pemahaman Kosakata Siswa Kelas II Di Sekolah Dasar," vol. 10, 2025.
- [17] E. K. Anggraini, "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Indones. J. Action Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 265–271, 2022, doi:

- 10.14421/ijar.2022.12-15.
- [18] O. Anisa, "Dualy : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Penerapan Metode Index Card Match Dalam Penguasaan Mufradat Bahasa Arab Anisa Oktavia Institut Agama Islam Negeri Parepare Dualy : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab PENDAHULUAN Pembelajaran bahasa Arab masih saja tidak di," *Inov. Penelitian, Karya Ilm. dan Pengemb. (Islamic Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 32–42, 2023.
- [19] B. Prasteyo and L. M. Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*. 2014.
- [20] Rukminingsih, G. Adnan, and M. A. Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. 2014.
- [21] A. Suharsimi, "Prosedur Penelitian Kuantitatif," vol. 2, no. 3, pp. 211–213, 2010.

Penerapan Permainan Kartu Arabic Scrambled Terhadap... 1755856282720

ORIGINALITY REPORT

18% SIMILARITY INDEX	17% INTERNET SOURCES	8% PUBLICATIONS	4% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	archive.umsida.ac.id Internet Source	4%
2	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
3	ejurnal.iainpare.ac.id Internet Source	1%
4	www.coursehero.com Internet Source	1%
5	repository.iainpalopo.ac.id Internet Source	1%
6	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1%
7	repository.uksw.edu Internet Source	1%
8	core.ac.uk Internet Source	<1%
9	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1%
10	www.unika.ac.id Internet Source	<1%
11	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	<1%
12	docplayer.info Internet Source	<1%

13	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id Internet Source	<1 %
14	Desi Kartikasari, Khoirul Anwar. JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), 2024 Publication	<1 %
15	Mudafiq Riyan Pratama, Muhammad Yunus. "Sistem Deteksi Struktur Kalimat Bahasa Arab Menggunakan Algoritma Light Stemming", MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer, 2019 Publication	<1 %
16	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1 %
17	www.futuready.com Internet Source	<1 %
18	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	<1 %
19	repository.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %
20	Diyah Nur Septiyaningsih, Najma Alkhayya, Nana Mardiana, Didik Tri Setiyoko. "Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar", Journal on Education, 2025 Publication	<1 %
21	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
22	id.scribd.com Internet Source	<1 %
23	jambs.poltekkes-mataram.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.spada.ipts.ac.id Internet Source	<1 %

25	media.neliti.com Internet Source	<1 %
26	repositorii.urindo.ac.id Internet Source	<1 %
27	www.scribd.com Internet Source	<1 %
28	123dok.com Internet Source	<1 %
29	es.scribd.com Internet Source	<1 %
30	jurnal.globalhealthsciencegroup.com Internet Source	<1 %
31	onesearch.id Internet Source	<1 %
32	repositori.usu.ac.id Internet Source	<1 %
33	Fadilah, Nafidatul. "Implementasi P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Dimensi Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia di SDN 4 Tlahab Lor dan SDN 1 Gembong Purbalingga", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri (Indonesia) Publication	<1 %
34	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On

Penerapan Permainan Kartu Arabic Scrambled Terhadap Per 1755856282720

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7
